



**STIEGLITZ  
ACADEMY**

SBN 978-5-6050542-9-0



9 785605 054290 >

**МУЛЬТИМЕДИА: СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ**

**2023**

**IX**  
МЕЖДУНАРОДНАЯ  
**АССАМБЛЕЯ**  
**АНИМАЦИИ**



# **МУЛЬТИМЕДИА: СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ**

IX МЕЖДУНАРОДНАЯ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ  
КОНФЕРЕНЦИЯ

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ  
ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
имени А. Л. Штиглица**

# **МУЛЬТИМЕДИА: СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ**

Материалы  
IX Международной научно-практической конференции

**27–28 октября 2023 г.**

Санкт-Петербург  
2023

**УДК 004.928**  
**ББК 85с**  
**М902**

Рекомендовано к изданию Редакционно-издательским советом ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица».

Рецензенты:

*Е. Д. Еременко*, кандидат культурологии, доцент кафедры драматургии и киноведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;

*М. В. Коновалов*, кандидат технических наук, доцент кафедры компьютерной графики и дизайна Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения.

**М902**

**Мультимедиа: современные тенденции:** материалы IX науч.-практ. конф., 27–28 октября 2023 г.: сб. науч. ст. / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица» ; ред.-сост.: О. Ф. Никандрова, О. В. Петрухина. — Санкт-Петербург: СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 282 с.: ил.

**ISBN 978-5-6050542-9-0**

IX Международная научно-практическая конференция «Мультимедиа: современные тенденции» проходила 27–28 октября 2023 г. в рамках IX Международной Ассамблеи Анимации. В сборник вошли научные статьи участников конференции. Специалисты-практики в области анимации и моушн-дизайна раскрыли темы, касающиеся художественных, образных и технологических составляющих анимационного произведения. Были рассмотрены вопросы подготовки художника-аниматора в соответствии с современными тенденциями развития технологий прикладной анимации в системе высшего образования и на базе анимационных студий. На студенческой секции конференции рассматривался опыт работы студентов в рамках учебного процесса.

Издание адресовано преподавателям, студентам, аспирантам, дизайнерам-практикам и всем, кто интересуется перспективами развития прикладной анимации.

**ISBN 978-5-6050542-9-0**

© Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица, 2023

© Коллектив авторов, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

<i>С. В. Витковская, Ю. В. Лапуненко, И. А. Маховикова</i> ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИА СОПРОВОЖДЕНИЯ КОМПЛЕКСНОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТОВ ДЛЯ ЦПКО ИМ. КИРОВА.....	6
<i>Е. Я. Голубева</i> НЕСЕРЬЕЗНАЯ РЕКЛАМА. АНИМАЦИОННЫЙ РЕКЛАМНЫЙ МИНИ-ФИЛЬМ.....	9
<i>М. В. Демидова</i> СТАНОВЛЕНИЕ ЖАНРА ВИДЕОПОЭЗИИ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА МУЛЬТИМЕДИА .....	16
<i>Н. С. Дмитриева</i> ЭЛЕМЕНТЫ И СТРУКТУРА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В АНИМАЦИИ.....	24
<i>Д. Д. Дударева, А. А. Кожедуб</i> ГЕНЕРАТИВНЫЕ НЕЙРОСЕТИ КАК ИНСТРУМЕНТ МОУШН-ДИЗАЙНЕРА .....	29
<i>И. Г. Елинер</i> ЮМОР КАК ДИЗАЙНЕРСКИЙ ПРИЕМ.....	33
<i>Т. М. Журавская</i> ПОСЛЕДНИЙ ФИЛЬМ ХАЯО МИЯДЗАКИ «КАК ПОЖИВАЕТЕ?» .....	36
<i>М. В. Коновалов</i> О ЗАСВИДЕТЕЛЬСТВОВАННОЙ МАТЕРИАЛЬНОСТИ АНИМАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ .....	42
<i>В. А. Лясковская</i> КОНЦЕПТ-АРТ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР КАК ФОРМА СОЦИАЛЬНОЙ РЕФЛЕКСИИ: ВЫЯВЛЕНИЕ ПЕРЕЖИВАНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В АДАПТАЦИОННЫЕ ПЕРИОДЫ .....	46
<i>В. А. Менг</i> ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ДЕТСКИХ И СЕМЕЙНЫХ МАСТЕР-КЛАССОВ ПО ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В МУЗЕЯХ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ .....	50
<i>Т. И. Минаева</i> ИСКУССТВО В МЕДИА-ПРОСТРАНСТВЕ. ОРИГИНАЛ, КОПИЯ, ИНТЕРПРЕТАЦИЯ .....	55
<i>А. Л. Михайлова</i> ПРОБЛЕМЫ СИНТЕЗА ИСКУССТВ В МУЛЬТИМЕДИА СФЕРЕ.....	60
<i>О. Ф. Никандрова</i> ПРИМЕНЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ КЕЙСОВ ЗАКАЗЧИКА ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ СТУДЕНТА СПЕЦИАЛИЗАЦИИ «ХУДОЖНИК АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»: ПЕРСПЕКТИВЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ .....	65
<i>А. Н. Огарков, О. С. Субботина</i> ИДЕАЛЬНОЕ И ВОЗВЫШЕННОЕ: АНИМАЦИЯ УЭСА АНДЕРСОНА .....	72

<i>Н. А. Павлова</i> ИНТЕРАКТИВНАЯ КНИГА: ВЧЕРА И СЕГОДНЯ.....	77
<i>О. В. Петрухина</i> КОНКУРСЫ И ФЕСТИВАЛИ РЕКЛАМЫ В РОССИИ И МИРЕ: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ .....	84
<i>О. И. Риянова</i> ТВОРЧЕСКОЕ САМОВЫРАЖЕНИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ АНИМАЦИИ. ПРОБЛЕМЫ И ВОЗМОЖНОСТИ.....	91
<b>СТУДЕНЧЕСКАЯ СЕКЦИЯ</b>	
<hr/>	
<i>А. А. Ананьева</i> МИМЕСИС В СОВРЕМЕННОМ ВИДЕОАРТЕ НА ПРИМЕРЕ РАБОТ БИЛЛА ВИОЛЫ.....	97
<i>Н. А. Балаж</i> ЗНАЧЕНИЕ ЦВЕТА В АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ МУЛЬТСЕРИАЛА «АРКЕЙН».....	103
<i>И. Д. Горчакова, П. В. Ефремова</i> АНИМАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ МАРКЕТИНГА. ОТ РОЛИКА ДО МЕДИАПРОЕКТА, ИЛИ ПОЧЕМУ НЕ СТОИТ РАБОТАТЬ «В СТОЛ».....	107
<i>А. Н. Горюнова</i> ТЕХНИКИ СОЗДАНИЯ СТОП-МОУШН АНИМАЦИИ И ЛИЧНЫЙ ОПЫТ.....	116
<i>А. Э. Далевски, А. Е. Мищенко</i> ВИЗУАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ В АНИМАЦИИ .....	121
<i>М. Ю. Зуева</i> ЭВОЛЮЦИЯ ОБРАЗА ДИСНЕЕВСКОЙ ПРИНЦЕССЫ .....	128
<i>В. Д. Ильичева, И. В. Савенкова, З. А. Сагитова, К. И. Червякова</i> ГРУППОВАЯ РАБОТА НАД НАУЧНОЙ ИНФОГРАФИКОЙ НА ТЕМУ «КОСМОС».....	131
<i>Н. П. Кравченко</i> АНИМАЦИЯ 2,5D .....	142
<i>А. Г. Коростелев</i> КУЛЬТУРА САМОКОПИРОВАНИЯ В ФРАНШИЗЕ РОКЕМОН .....	150
<i>Е. О. Космачева, К. С. Андреева</i> АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНИКИ В СЕРИАЛЕ «МОБ ПСИХО 100» .....	156
<i>С. И. Кузина</i> 2D И 3D-АНИМАЦИЯ. ПУТЬ ОТ КОНКУРЕНЦИИ ДО СИНТЕЗА .....	162
<i>Е. С. Лизунова, Г. С. Зобов</i> ХАЯО МИЯДЗАКИ: АВТОРСКИЕ ПРИЕМЫ ПОГРУЖЕНИЯ.....	167
<i>В. В. Макарова</i> АНИМАЦИЯ В КНИГАХ КАК ИНСТРУМЕНТ МАРКЕТИНГА НА ПРИМЕРЕ КНИГ С ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ И КОМИКСОВ, КАК РАСКДРОВКИ АНИМАЦИИ.....	179

<i>Д. П. Михайлюк, А. С. Кадер</i> ОСОБЕННОСТИ СОВЕТСКОЙ АНИМАЦИИ ПЕРИОДА «ОТТЕПЕЛИ».....	186
<i>А. С. Осокин</i> АНИМАЦИЯ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ.....	192
<i>В. А. Радионова</i> НА СТЫКЕ АНИМАЦИИ И СМЕЖНЫХ ВИДОВ ИСКУССТВА.....	200
<i>Е. П. Романова</i> НЕУДАЧА ХОРОШЕГО ПРОЕКТА. «ОГОНЕК-ОГНИВО» .....	211
<i>П. В. Салмина</i> ВЛИЯНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО РЕШЕНИЯ МУЛЬТИПЛАКАЦИОННОГО ПЕРСОНАЖА НА ВОСПРИЯТИЕ ЗРИТЕЛЯ.....	216
<i>А. Ю. Серебренникова, А. И. Хусаинова</i> ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ КАК ФОРМА ВИЗУАЛЬНОГО НАРРАТИВА В СОЦИАЛЬНОМ АНИМАЦИОННОМ РОЛИКЕ.....	223
<i>К. А. Сидорова, Е. М. Хаскина</i> СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К МОНТАЖУ В АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТАХ.....	230
<i>П. А. Столбова</i> В ПОИСКАХ НАЦИОНАЛЬНОГО: МУЗЫКАЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «SYBERIA-II».....	237
<i>П. А. Темралеева</i> ИММЕРСИВНАЯ СИЛА АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «АКИРА» КАЦУХИРО ОТОМО).....	242
<i>Э. Н. Троицкая</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЕКТЕ РЕВАЛОРИЗАЦИИ АРХИТЕКТУРНОГО НАСЛЕДИЯ .....	248
<i>А. О. Фокеева, В. С. Верхнева</i> КЛИШЕ В ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ .....	255
<i>Е. С. Ханькова</i> ДИНАМИЗАЦИЯ СТАТИЧНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ СРЕДСТВАМИ МОУШН- ДИЗАЙНА: ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА И ОБЛАСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ .....	261
<i>К. И. Храпченкова</i> ЗАКОНЫ ФИЗИКИ И АНИМАЦИЯ.....	267
<i>А. А. Шаклеина</i> ЗАКУЛИСЬЕ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ: «НАША ТАНЯ» .....	271
<i>А. С. Шильникова</i> УСПЕТЬ ЗА 12 ЧАСОВ: ЭКСПРЕСС-СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ.....	276

## ИММЕРСИВНАЯ СИЛА АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «АКИРА» КАЦУХИРО ОТОМО)

Одной из важных категорий, изучение которой способно дать ключ к пониманию особенностей анимационного медиума, является иммерсивность. В статье выдвигается и обосновывается гипотеза о том, что иммерсивная сила анимэ обусловлена свойствами самого этого искусства, а именно демиургическим и эстетическим. Художественная убедительность анимационного произведения, в свою очередь, обеспечивает наиболее глубокое погружение зрителя в свою среду.

*Ключевые слова:* анимация, анимэ, иммерсивность, Акира, Кацухиро Отомо

Р. А. Temraleeva

## IMMERSIVE POWER OF ANIMATION (CASE STUDY OF FILM “AKIRA” BY KATSUHIRO OTOMO)

One of the important categories the study of which can give a key to understanding the features of the animation medium is immersivity. The article provides and substantiates the hypothesis that the immersive power of anime is caused by the properties of this art, namely demiurgic and aesthetic. The artistic persuasiveness of the animated work provides the deepest immersion of the viewer into its medium.

*Keywords:* animation, anime, immersivity, Akira, Katsuhiko Otomo

Анимация и, в частности, аниме оперирует специфическим художественным языком, исследование которого требует соответствующей методологии. В то время как зарубежные исследователи достигли определенного прогресса в изучении феномена анимэ, отечественные специалисты преимущественно оставляют его без внимания. «В обширной уже литературе по семиотике кино языку мультипликационных фильмов почти не уделяется внимания», — писал Ю. М. Лотман в 1978 г. [2, с. 141.]. В связи с этим не приходится говорить о существовании какого-либо академического канона в изучении анимации, тем более с точки зрения искусствознания. Кроме того, в современных трудах, посвященных исследованию анимации, практически не учитывается один из важных аспектов, а именно иммерсивность этого вида творчества. Теоретик мультимедийного искусства Оливер Грау (нем. *Oliver Grau*) трактует иммерсию как «эффект погружения, производимый технологиями, обеспечивающими эффект полного присутствия, проникновения в виртуальную среду» [4, с. 8]. Иными словами, иммерсивность — это способ восприятия, при котором реципиент из наблюдателя превращается в участника действия, происходящего на экране (в случае анимационного искусства). Исследование категории иммерсивности, на наш взгляд, позволяет приблизиться к пониманию феномена японской (и не только) мультипликации, поскольку она, как и прочие виды искусства, обладает иммерсивными свойствами. Однако по ряду причин именно в анимационном медиуме эти свойства приобретают особую силу. В статье выдвигается и обосновывается гипотеза о том, что иммерсивная сила анимэ обусловлена свойствами самого этого искусства.

Одно из главных свойств анимационного искусства — это *конструирование мира «с нуля» во всем его многообразии и изменчивости*. Вселенную того или иного анимационного произведения населяют герои, которые живут и умирают, испытывают весь спектр эмоций и чувств, принимают правильные и неправильные решения, рефлексируют события внешнего и внутреннего мира и т. д. Мир, в котором живут эти герои, также обладает своими характеристиками: пространственными, временными, социальными и т. д. Анимация —

пространственно-временное искусство, поэтому его характеристики могут меняться в ходе повествования. Процесс сотворения вымышленного мира изначально ничем не ограничен. Художники, и в том числе аниматоры, таким образом, оказываются подобны Демиургу (по крайней мере, человеческому представлению о нем). В то же время источником вдохновения для аниматоров и прообразом для анимэ является именно предметный мир. «Истории не возникают из ничего, а вырастают на основе того, что уже существует и является частью человеческого опыта», — пишет теоретик сценарного дела Роберт Макки (англ. *Robert McKee*) [3, с. 79]. Степень проработанности, сложность и многомерность анимационного мира лежит в основе эстетического впечатления реципиента. При этом сходство вымышленного мира с «реальным» не является мерилем художественной ценности первого. Иными словами, сила эмоционального (и эстетического) воздействия на зрителя зависит не от правдоподобия сконструированного мира, а от его правдивости.

Оптимальным предметом для исследования иммерсивных свойств анимэ является полнометражный анимационный фильм «Акира» (яп. *アキラ*) 1988 г. режиссера Кацухиро Отомо (яп. *大友克洋* *О:томо Кацухиро*). Зритель не сомневается в правдивости мира «Акиры». Без какого-либо усилия зритель считывает образы привычной ему реальности, от самых примитивных до более сложных: мотоциклы и уличные банды, правительство и протесты, наука и религиозные фанатики и т. п. Герои картины руководствуются понятными человеческими принципами, такими как дружба (для Канэды), любовь (для Каори), выгода (для мистера Нэдзу), любопытство (для доктора Ониши) и т. д. Однако если само наличие элементов реального (и чувственного) мира работает на эффект «узнавания», считывания их зрителем, то связи между явлениями и предметами вымышленного мира являются инструментом конструирования абсолютно оригинальной его картины. Иными словами, вселенные, населенные одними и теми же объектами, могут существовать по абсолютно разным законам. Организация универсума, таким образом, оказывается в руках художника. Наиболее показательной в этом отношении является тема жизненного цикла. Устройство «реального» мира Нам не ясно; неизвестно, зачем Мы здесь и на какой срок. Кацухиро Отомо, создатель вселенной «Акиры», реализует свое видение мира, в центре которого оказывается юноша Тэцуо, случайным образом приобретший невероятную силу. Мироздание «Акиры» покоится на источнике энергии всего человечества; в разных руках она может стать как оружием массового уничтожения, так и пищей для эволюции, источником обновления мира. «Конец мира — это только начало»<sup>1</sup>, — гласит слоган анимэ.

Здесь необходимо отметить, что научная фантастика и ее разновидности (апокалипсис и постапокалипсис, киберпанк, меха и др.) являются фундаментальными жанрами для всего анимэ. Первым анимэ в современном его понимании считается «Могучий Атом» (яп. *鉄腕アトム* *Тэцуван Атому*) Осаму Тэдзуки (яп. *手塚 治虫* *Тэдзука Осаму*) — история про мальчика-робота, который борется со злом<sup>2</sup>. Проблемы этического и философского характера, связанные с научными разработками, техногенными катастрофами и прочим, стали особенно актуальны для японской аудитории после Второй Мировой войны. Последствия американских бомбардировок Хиросимы и Нагасаки осмысляются во множестве анимационных произведений, в том числе в «Акире», где весь Токио был стерт с лица земли в мгновение ока. Таким образом, даже отсылаясь насущным проблемам времени, предлагая собственное решение или прогнозируя ближайшее будущее, анимэ оказывается абсолютно самостоятельным этическим и философским конструктом.

Обращаясь к идее *начала* и *конца*, стоит сделать акцент на чувственном переживании «Акиры» зрителем. В сущности, в повествовательную структуру фильма заложено одно и то же событие, которое образует и замыкает сюжетный круг, — гибель мира<sup>3</sup>. Узрев первую катастрофу воочию, зритель наблюдает за тем, как Новый Токио живет, восстав из пепла, а затем становится свидетелем того, как тридцать лет спустя он погибает вновь. Оказываясь в эпицентре зарождения вселенной вместе Тэцуо, Акирой и другими подопытными детьми, зритель переживает настоящий катарсис. Исследователь анимэ Сьюзан Напьер (англ. *Susan Napier*) пишет: «Визуально захватывающие сцены взрывов и насилия позволяют многим зрителям испытать парадоксальную возбужденность в созерцании катастрофы, что позволяет им достичь своего рода катарсиса» [5, Р. 207]. Ничто так не увлекает человека, как разрушение и созидание. Вместе с Тэцуо зритель проходит

путь от помешательства до своеобразного экстаза. Вместе с ним зритель, погибая, одновременно обращается в источник бесконечной жизненной энергии. Что это, если не очищение?

Однако катарсис не приобрел бы такую силу без реализации другого свойства мультипликационного искусства — *эстетического*. Визуальная сторона работы Кацухиро Отомо не раз становилась предметом восхищения со стороны критиков и зрителей<sup>4</sup>. «Акира» славится своей тщательной и чрезвычайно детальной проработкой мира: дизайн футуристического оружия и транспорта, а также различных социальных групп (байкеры, революционеры и др.) с их визуальными атрибутами, прорисовка предметов интерьера и экстерьера различных локаций и т. д. (Ил. 1). Такая визуальная подробность может быть определена как «кинематографическая». Этот художественный подход в анимэ встречается нечасто, преимущественно в крупнобюджетных лентах, и во многом способствует более глубокому погружению зрителя в пространство произведения. Возможность считывания не только формы предмета, но и его «характера», истории его бытования становится неким визуальным аттракционом для аудитории. Зритель с любопытством рассматривает надписи на вывесках, наклейки на байках, трещины в стене и пр. Мир, который живет и «дышит», подвергается износу и разрушению, приобретает для реципиента особую убедительность.



Ил. 1. Аудитория в училище Нового Токио. Акира. Реж. Кацухиро Отомо. 1988.

Другой важной художественной составляющей «Акиры» является непосредственно анимация, которая также стала образцом подражания для нового поколения японских режиссеров. Так называемые «линии движения» появились еще во время активного творчества основоположника анимэ (и манги) Осаму Тэдзуки, а Кацухиро Отомо, в свою очередь, нашел им весьма органичное применение — в анимации скоростной езды на мотоциклах. Эффектное визуальное решение сцен гонок до сих пор является одним из лучших в истории анимации и активно цитируется не только в мультипликации, но и в кинематографе. Операторская работа также характеризуется некой «кинематографичностью» и в то же время подчеркивает достоинства анимационного искусства, имитируя такие пролеты камеры, которые были с трудом или вовсе недоступны даже современному кинематографу. Такие чисто кинематографические приемы, как субъективный ракурс (Ил. 2)<sup>5</sup>, также усиливают иммерсивность мультипликации. Благодаря этим особенностям эстетика «Акиры» удивительным образом балансирует между двумя разными художественными языками: кино и анимэ. Неслучайно Ю. М. Лотман отмечал: «Дальнейший

путь мультипликации к утверждению ее в качестве самостоятельного искусства лежит не в стирании особенностей ее языка, а в осознании и развитии их. Одним из таких путей, как кажется, может быть созвучное художественному мышлению XX в. «соединение в одном художественном целом разных типов художественного языка и разной меры условности» [2, с. 144]. Обилие в «Акире» столь ярких и в меру натуралистичных сцен насилия и трансформаций человеческого тела (Ил. 3) выглядело бы совсем иначе в кино живого действия и вызывало бы у зрителя другого рода ощущения.



Ил. 2. Субъективный ракурс от лица Тэцуо за рулем мотоцикла. Акира. Реж. Кацухиро Отомо. 1988.



Ил. 3. Трансформация тела Тэцуо. Акира. Реж. Кацухиро Отомо. 1988.

Зритель «Акиры» сталкивается с неким парадоксом: если, согласно Лотману, движение «удваивает условность рисованного кадра» [2, с. 142], то кинематографичность изобразительного языка Кацухиро Отомо — наоборот усиливает иллюзорность (фотореалистичность) мультипликационных образов. Первоклассная анимация и подробнейшая проработка среды в совокупности с другими художественными средствами мультипликации (драматургия, операторская работа, колористическое решение, музыкальное сопровождение и звукорежиссура, монтаж и т. д.) как бы маскируют техническую природу произведения: перед нами — последовательно сменяющие друг друга статичные картинки, которые лишь создают иллюзию движения в кадре. Сьюзан Напьер справедливо отмечает: «Освободившись от ограничений языка и живого кино, абстрактная визуальная среда анимации блестяще “передает непередаваемое”» [5, с. 198]. Исходная условность мультипликационных образов (по Лотману — «изображение изображения» [2, с. 142]), таким образом, выводит реципиента за пределы знакомой ему «реальности» в абсолютно оригинальный универсум, находящийся в движении и функционирующий по собственным правилам. Художественная убедительность этого универсума является обязательным условием для взаимодействия реципиента с анимационным произведением.

Оливер Грау пишет: «Кино нацелено на непосредственно чувственное и эмоциональное восприятие, которое дает режиссеру безусловную власть над чувствами зрителей...» [4, с. 21]. Безусловно, это утверждение применимо и к мультипликации. Анимэ, будучи мультимедийным искусством, обладает широким спектром эмоционального воздействия на зрителя: текст, звук, движущееся изображение. Мультипликация открывает зрителю возможность получения абсолютно уникального эстетического опыта. Условность (в случае «Акиры» сопровождаемая «иллюзорностью») анимационного изображения вкупе с упомянутыми медиумами выводит восприятие художественного произведения на новый уровень. Иммерсивность, свойственная в той или иной мере каждому виду искусства, реализуется здесь уникальным образом: зритель на короткое время становится частью искусственно сконструированной реальности, законы функционирования которой могут не совпадать или даже противоречить предметному миру. Фотореалистичность кино живого действия, как кажется, в большей мере предполагает вовлечение зрителя в знакомую ему среду. Однако, по сравнению с идеализированными образами анимации, кино вызывает некоторое отторжение из-за того, что в той или иной степени отражает реальность, но никак не конструирует ее с нуля. Удивительным образом мультипликационный мир, априори не претендующий на реалистичность образов (в их основе — правда, а не подобие), обеспечивает большее вовлечение зрителя и потому воспринимается им на более глубоком психическом уровне.

Таким образом, иммерсивная сила анимационного медиума обусловлена главными свойствами этого искусства: *демиургическим* и *эстетическим*. Вселенная анимационного произведения вырастает из человеческого опыта художника, источником которого является предметный мир. Наделяя чувственный опыт художественной формой, аниматор выполняет демиургическую функцию, конструируя тем самым абсолютно оригинальную картину мира. Обязательным условием погружения реципиента в мир произведения является художественная убедительность, понятность и правдивость универсума. Этой же цели служит эстетическая сторона произведения, т. е. инструментарий анимационного искусства: дизайн персонажей и среды, стиль рисовки, колорит, непосредственно анимация, визуальные эффекты, монтаж, операторская работа, звукорежиссура, саундтрек и т. д. Мультипликационный образ, будучи условным по своей природе, оказывается «очищен» от посторонних ассоциаций и смыслов, что в свою очередь допускает свободу и вариативность его наполнения при непосредственном взаимодействии с реципиентом. Соприкасаясь друг с другом, формальный и содержательный элементы мультипликации обеспечивают наиболее глубокое погружение зрителя в анимационную среду.

## ПРИМЕЧАНИЯ

1. Здесь и далее перевод автора.
2. Чтобы ознакомиться с более подробной историей становления японской индустрии анимации см. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры / Е. Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. М.: Вост. лит., 2012. С. 106–156.
3. Если точнее, гибель Токио, однако в рамках более широкой интерпретации произведения допустимо говорить о гибели всего мира.
4. Любопытный факт: один из художников-аниматоров, работавших над «Акирой», оставил непримечательную надпись, в которой пожаловался на необходимость столь подробной отрисовки каждого кадра. Подробнее см. статью на портале DTF от 29 декабря 2021 г. URL: <https://dtf.ru/anime/1012056-v-akire-nashli-spryatannuyu-zhalobu-odnogo-iz-animatorov-spustya-33-goda-posle-vyhoda-anime> (дата обращения 13.09.2023).
5. Субъективный ракурс — кинематографический прием, при котором зритель наделяется функциями участника действия: он наблюдает за происходящим не с обратной стороны экрана, а находясь как бы внутри кадра.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры / Е. Л. Катасонова; Ин-т востоковедения РАН. М.: Вост. лит., 2012. 357 с.
2. Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов // Ученые записки Тартуского государственного университета. Труды по знаковым системам. Т. 10. Тарту: Тартуский государственный университет, 1978. С. 141–144.
3. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки; Пер. с англ. 10-е изд. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 456 с.
4. Оливер Грау. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. / Пер. с нем. А. М. Гайсина. СПб.: Эйдос, 2013. 56 с.
5. Napier S. J. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave, 2001. 311 p.

### *Сведения об авторе:*

*Темралеева Полина Артемовна*, бакалавр, 4 курс, кафедра искусствоведения, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица; [muwamox@gmail.com](mailto:muwamox@gmail.com)

### *About the author:*

*Temraleeva Polina Artemovna*, student, 4th year, Department of Art History, Saint Petersburg State Academy of Art and Design named after A. L. Stieglitz; [muwamox@gmail.com](mailto:muwamox@gmail.com)

### *Сведения о научном руководителе:*

*Лекус Елена Юрьевна*, кандидат культурологии, доцент Центра инновационных образовательных проектов, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица; [lekus\\_elena@mail.ru](mailto:lekus_elena@mail.ru)

### *About the supervisor:*

*Lekus Elena Yurievna*, PhD in Culturology, associate professor, Centre for Innovative Educational Projects, Saint Petersburg State Academy of Art and Design named after A. L. Stieglitz; [lekus\\_elena@mail.ru](mailto:lekus_elena@mail.ru)



### ВХОД

IP-адрес компьютера:  
89.178.148.204

Название организации:  
не определена

Имя пользователя  
или адрес эл. почты:

Пароль:

- Запомнить меня
- Правила доступа
- Регистрация
- Забыли пароль?
- Вход через Вашу организацию

**КОРЗИНА**

**ПОИСК**

eLIBRARY ID: 61333331

EDN: IAEWLE

DOI: 10.54874/9785605054290\_242

### ИММЕРСИВНАЯ СИЛА АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «АКИРА» КАЦУХИРО ОТОМО)

**ТЕМРАЛЕЕВА П.А.**

Научный руководитель: ЛЕКУС Е.Ю.

Тип: статья в сборнике трудов конференции    Язык: русский    Год издания: 2023

Страницы: 242-247

УДК: 791.43/.45

#### ИСТОЧНИК:

МУЛЬТИМЕДИА: СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Материалы IX Международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 2023

Издательство: Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица

#### КОНФЕРЕНЦИЯ:

МУЛЬТИМЕДИА: СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Санкт-Петербург, 27–28 октября 2023 года

Организаторы: Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица

#### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

АНИМАЦИЯ, АНИМЭ, ИММЕРСИВНОСТЬ, АКИРА, КАЦУХИРО ОТОМО

#### АННОТАЦИЯ:

Одной из важных категорий, изучение которой способно дать ключ к пониманию особенностей анимационного медиума, является иммерсивность. В статье выдвигается и обосновывается гипотеза о том, что иммерсивная сила анимэ обусловлена свойствами самого этого искусства, а именно демиургическим и эстетическим. Художественная убедительность анимационного произведения, в свою очередь, обеспечивает наиболее глубокое погружение зрителя в свою среду.

#### БИБЛИОМЕТРИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

- Входит в РИНЦ: да
- Цитирований в РИНЦ: 0
- Входит в ядро РИНЦ: нет
- Цитирований из ядра РИНЦ: 0
- Рецензии: нет данных

#### ТЕМАТИЧЕСКИЕ РУБРИКИ:

- Рубрика OECD: Art
- Рубрика ASJC: нет
- Рубрика ГРНТИ: нет
- Специальность ВАК: нет

#### ИНСТРУМЕНТЫ

[Содержание сборника](#)

[Добавить публикацию в подборку](#)

Новая подборка

[Редактировать Вашу заметку к публикации](#)

[Обсудить эту публикацию с другими читателями](#)

[Найти близкие по тематике публикации](#)